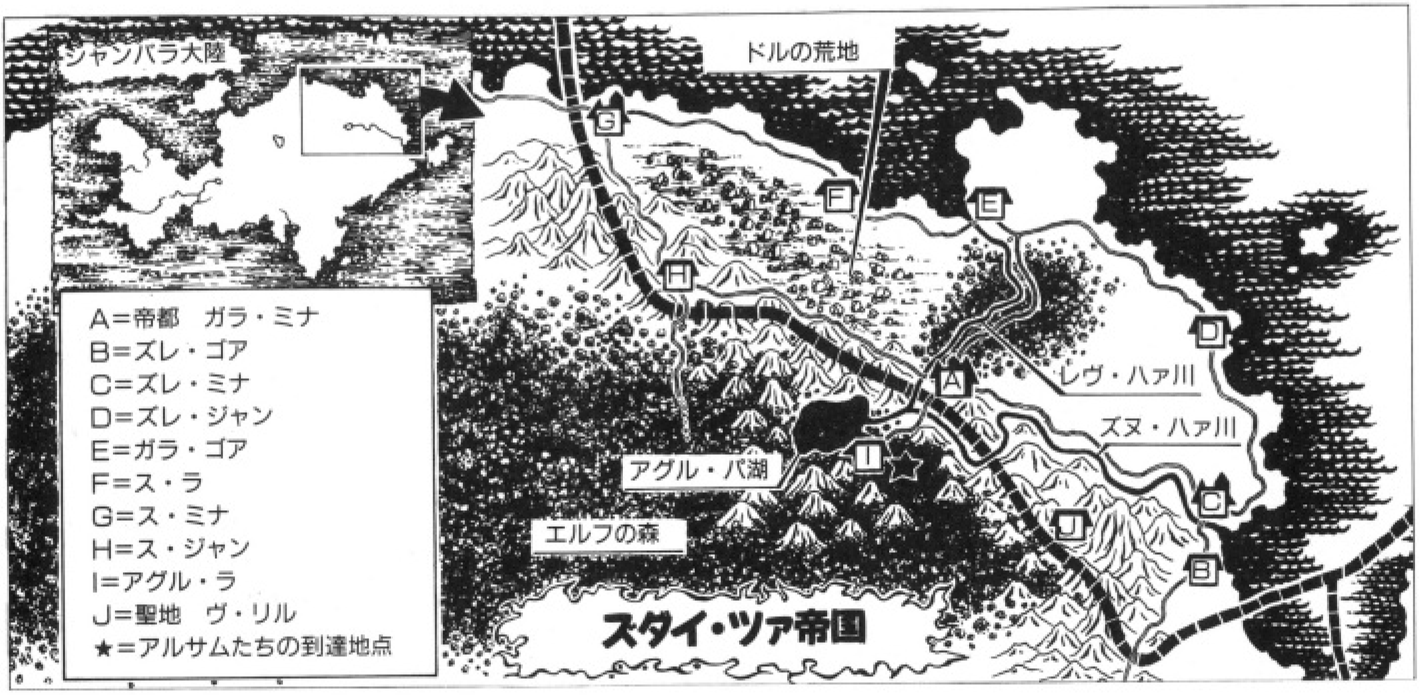
帝国の残照

真ウィザードリィRPGシナリオ＆リプレイ

作 高山浩とグループSNE
画 佐藤樹云

「ログアウト本誌で好評連載中の「真ウィズの館」。そこで繰り広げられるスタイ・ツァでの冒険とは違った、もうひとつの物語をここにお送りしよう。スペシャル版ならではのシナリオ展開は、キミの期待を裏切らないぞ！



みなさんこんにちは。ログアウト第1号からごぶさたしている高山です。あれからも、いちおうリプレイで登場しているんですが。どうせ駄洒落ドワーフだろうって？

はいはい、その通りでございます。とにかく、今回はシナリオ＆リプレイで復活しましたのでよろしくお付き合いのほどを。

で、このシナリオ＆リプレイですが、ＴＲＰＧスペシャルということもあって、今まで真ウィザードリィＲＰＧを遊んだことがない方々でも楽しめるようになっています。とくに最初に〝これだけズダイ・ツァ〟と題して、プレイヤーとして最低限知っておきたいことだけを簡単にまとめてますから、初めての方はそちらからどうぞ。この記事を読んで興味を持たれたら、ぜひとも真ウィズＲＰを遊んでみてください。

真ウィズの舞台

では本編に入る前に、真ウィズをプレイヤーとして遊ぶときの基礎知識を整理しておこう。マスターとしての知識は、ウィズ・マスター佐脇氏による『真ウィズの館』を理解しておいたほうがいいんだけど、プレイヤーとしてなら、これだけで充分のはずだ。

まず、冒険の舞台となる世界からいってみよう。

真ウィズの舞台は、ズダイ・ツァという世界だ。世界といっても惑星全部とか、ひとつの次元全部とかじゃなくて、ひとつの大陸（シャンバラ大陸）の北方にあるレプラカーンという種族の帝国をズダイ・ツァと呼んでいる。この帝国は旧ウィズＲＰＧで遊んでいたエセルナート地方（リルガミン市がある地方だよ）から、ず～っと北へ進んだところにあるのだ。

じゃあ地図を見ながら、この地方の状況を説明していこう。

まず中心にレプラカーンの帝国がある（点線と海に囲まれた部分）。そして、帝国の南には大森林と呼ばれる文字どおり深～い森があって、古エルフという種族が住んでいるのだ。次に帝国の西に目を向けると、そこには山地があってドワーフが暮らしている。あと忘れちゃいけないのが、帝国の中のドルの荒れ地と呼ばれる一帯には、ドルという知能の低い種族が住んでいるってことだ。最後に帝国の南東にある平原には、ヒノモト国の尖兵たちが砦を築いてズダイ・ツァに攻め込もうと虎視眈眈と狙っているという状況だ。

以上、簡単でしょ？

え、名前だけ書かれたって何にも分からないって？　ごもっとも、ごもっとも。ここでは大体の位置関係だけ理解してもらえばいいんです。つづけてズダイ・ツァの歴史をざっと見てみることにするからね。

ズダイ・ツァの歴史

そもそも、この世界じゃ人間様が一番偉かったのである。なにしろ、シャンバラ大陸全体に広がる広大な帝国を築いていたんだから。エルフやドワーフたちは、帝国の周辺でほそぼそと滅亡を待っているような状況だった。

この帝国では魔法の技術とともに、科学技術も発達していて、帝

国の管理を人工知性にまかせていたという。ところがこの人工知性というのがくせ者で、あんまり平和がつづくと帝国が滅びちゃうなんて、つまらないことを考えたんだわな。そんでもって、「魔」と呼ばれる混乱の元を作りだしてしまったのだ。そしてついには、この「魔」の活躍によって帝国は滅び去ってしまったのだ。今から千年近くも昔の話である。

で、これがズダイ・ツァと何の関係があるのかと言うと、レプラカーンという種族の正体は、帝国の人類が作った人工生命のなれの果てなのだ。もともとは単純労働を手伝わせるために作った連中だったんだけど、帝国の崩壊とともに、人類たちは、この地を捨てて南方(エセルナートね)へと逃げちゃったんで、レプラカーンたちは野放しになってしまったというのが真相だ。考えてみれば可愛そうな連中だね。

ところが、このレプラカーンという種族、繁殖力が極端に高かったんで、話がややこしくなるのだ。ネズミ算式に数が増えるので、すぐに人口爆発が起こってしまう。もう、こうなると他所に移住していくか、どうにかして人口を減らすしかない。でも、ズダイ・ツァは南は古エルフ、西はドワーフ、その他は海に囲まれているから、外に広がることはできない。結局、内乱が起こるしかなかった。で、なんと500年もの長い間、この地で戦いつづけてきたというわけだ。

とても皮肉なことに、この内乱を終わらせたのは、混乱の元凶であるはずの「魔」だったんだ。帝国を滅ぼした「魔」は、大陸の東に浮かぶヒノモトという島で受け入れられ、そこからヒノモト軍団が大陸に攻め込んできたのだ。まあ、最後にはレプラカーンの繁殖力が勝利を収め、ヒノモト軍団は矛先をエセルナートに向けることになって、ズダイ・ツァには平和が訪れる。やっぱり、外敵がいないとまとまらないってことだね。

というわけで、現在に致るわけなんだけど、古エルフやドワーフたちとは、時おり紛争を起こす程度で、細々と交易をつづけているといった状態なのだ。

レプラカーン

ズダイ・ツァの種族

備考：レプラカーン語を話す

ズダイ・ツァでの中心種族です。もともとは、人類が作った人工生物だったのですが、主人がいなくなったため独自の帝国を築いています。

職業は魔法使いにしかなることができません。魔法は人間の魔法使いと同様の呪文が使えます。ただしヒットポイントは、1レベルの時に1D6＋生命力のボーナス、以後はレベルごとに1D6ずつ上昇します。武器や防具は盗賊が使えるものまで使用することができます。

体力	4
知恵	10
信仰心	6
生命力	9
敏捷度	12
幸運度	9
特性値上昇ボーナス	体力－10%、知恵と敏捷度に＋5％
特殊能力	なし

ズダイ・ツァの種族

さあ、これで世界については、だいたい理解できたんじゃないかな？ これだけ知ってれば、プレイヤーとして遊ぶのには充分だぞ。もちろん、もっと詳しく知りたい人は『真ウィズの館』を読んでね。

さあ、それではいよいよプレイの準備を始めよう。まずはキャラクター作りだね。

今までログ・アウト本誌で連載されてたリプレイなどでは、エセルナートから迷い込んだパーティーを扱っていたんだけど、そろそろズダイ・ツァのオリジナル・キャラクターを使ってもいい頃合だと思う。だから今回は、ズダイ・ツァ土着の種族でキャラクターを作ることにしよう。

ここまで読んでいて気づいた人もいると思うんだけど、エセルナートとは使える種族が違っている。一番大きな違いは、ズダイ・ツァでは人間という種族を見つけるのは至難のわざだということだ。ウィズ・マスター佐脇氏によると、どこかに人間も住んでいるという設定もあるらしいんだけど、今の段階では無視してもいいだろう。

エセルナートではPCとなりえる種族は、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの5種類だったけど、ズダイ・ツァでは、レプラカーン、古エルフ（アイバ）、ドワーフ、ドルの4種類になる。

では、それぞれの種族について見てみよう。

キャラクターを作ろう

「ズダイ・ツァを舞台としたシナリオを作れ」という指令をウィズ・マスターから受けた高山は、ちびっと困ってしまった。だって、ズダイ・ツァの世界は、ログアウト本誌で連載されている「真ウィズの館」でしだいに明らかになりつつはあるんだけど、まだエセルナートからの探検隊が通った所しかわからないんだもん。

佐脇 シナリオでけた～？
高山 まあ、なんとか。
佐脇 どんな話かな？
高山 そりゃ、エセルナートからの第3次探検隊がですね……（笑）。
佐脇 あほか！

古エルフ（アイバ）

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

ズダイ・ツァ南部の森林に住む種族です。身を守る体力を持たない古エルフは、その高い知力と信仰心を生かして、かつて高度な魔法文明を築きあげました。そしてエセルナート北部の大森林に強大な王国を建設したのです（エセルナートのエルフの祖先たちです）。しかし、国家を築くことに反対し、あくまでも自然との共生をめざした一派も存在しました。そうした自然派の古エルフたちが、いまなおズダイ・ツァの森林でひっそりと暮らしているのです。彼らは部族ごとに小さな村を作り、基本的に他の部族とは交渉を持ちません（結婚の時を除く）。そして、部族ごとに伝承されている特殊な能力を守り続けているのです。

体力	4
知恵	12
信仰心	12
生命力	6
敏捷度	9
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	知恵、信仰心に＋5％、体力に－5％
特殊能力	呪文修得率が各＋5％、【暗視1】、超能力

ドワーフ

ズダイ・ツァの種族

備考：ドワーフ語を話す

　ズダイ・ツァの周囲に住んでいるドワーフは、エセルナートに住んでいる同族とまったく同じだと考えてください。つまり、身長が低く動きものろい連中です。ただし、体力や信仰心にすぐれているので、戦士や僧侶に向いています。

体力	10
知恵	7
信仰心	10
生命力	10
敏捷度	5
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力と信仰心に＋5％
特殊能力	持続力＋5％、【鍛冶屋Ⅰ】【暗視Ⅰ】技能を習得

高山　冗談ですってば。まあ、佐脇さんもプレイヤーとなって楽しんでくださいよ。

　というような会話があったかどうかはとにかく、グループSNEの事務所にプレイヤーたちが集った。プレイヤーはウィズとしては珍しく4人だ。

マスター　そしたらキャラクターを作ってちょうだい。

プレイヤー1　好きに作っていいの？

マスター　うんにゃ。ズダイ・ツァの種族が1人ずついるようにして欲しいのだ。

プレイヤー2　てことは、レプラカーンと古エルフとドワーフってこと？

マスター　あとドルもね。

プレイヤー1　レプラカーンが他の種族に紛れ込むっていう話なのかなぁ。

プレイヤー2　普通だったら、古エルフがいて、それに仕えるドルがいるっていうやつか？

プレイヤー3　古エルフとドルは対等でしょ。

マスター　そうで〜す。みんな対等だよ。

プレイヤー4　でも最初にシナリオの設定を教えて欲しいわ。

マスター　オッケー。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

　この『よそ者は殺せ?』は真ウィザードリィRPG用のショート・シナリオです。対象は1レベルのキャラクター4〜6人ですが、キャラクターの種族に条件があります。レプラカーン、古エルフ、ドワーフ、ドルが最低でも1人ずつはいなければなりません。というのも、このシナリオはズダイ・ツァの各種族の関係やメンタリティを明らかにするためのものだからです。

　シナリオの舞台となるのは、ズダイ・ツァ帝国の南部に位置するレプラカーンの巣です（地図参照）。巣の名前はアグル・ラといい、ここにはレプラカーンとその他の種族との交易所があることで有名です。

　交易所には、日頃は敵対関係にある種族同士が集って、様々な特産物を物々交換しています。アグル・ラの交易所は、普通は主にレプラカーンと古エルフが集る場所なのですが、このシナリオの開始時には4種族すべてが揃っています。というのは、1年に1度、この交易所で品物の交換レートを決定する会議があるからです。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　というわけで、あなたがたは種族の代表者の補佐としてアグル・ラに集ってきたわけだ。

プレイヤー1　レプラカーンが有利だね。

マスター　まあ、巣って言っても、近くにある穴の一つを交易所にしているだけだからね。まあ、とにかく種族を分担してキャラクターを作ってくれたまえ。

プレイヤー　じゃ、おれはレプラカーン。

マスター　そうそう。女の子は古エルフにしてね。

プレイヤー4　は〜い。

プレイヤー2　ドワーフの女の子じゃ、どうあがいたってヒロインにはなれへんもんな。

プレイヤー3　レプラカーンも可愛いくないし……。

プレイヤー1　可愛いやん（笑）。

マスター　レベルは1だからね。

プレイヤー3　種族の代表にしては弱いな。

マスター　だから補佐なんだってば。次の時代を担う幹部候補生ってとこね。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

　このシナリオの目的の1つは、種族の特徴やメンタリティを理解してほしいというものです。とくに今回はキャラクターが4人ということもあって、種族の特徴を生かさないとバランスのとれたパーティーをつくるのは困難でしょう。

　まず、レプラカーンのクラスは考えるまでもありません。なにしろ、魔術師にしかなれませんから。ヒットポイントなども1D6点と魔術師としては多いので、きっと優秀な魔術師になってくれるでしょう。

　次にドルですが、彼らは人間が退化しただけあって、頭脳明晰とはお世辞にも言えません。ただし、そのぶん肉体は頑強ですし、素手で戦っても1D8点のダメージを与えるので、戦士になるのが順当なところでしょう。

　ドワーフについて言えば、戦士適性1位の座をドルに奪われてし

ドル

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

　ズダイ・ツァのドル荒地で暮らしている種族です。かつて大陸を支配していた旧帝国の人類の末裔なのですが、ドル荒地の鉱物に含まれる魔法のエネルギーのため、肉体だけが異常に発達し、精神は退化してしまっています。知恵を1点上げるには、特性値ポイントを2点ふりわけなければなりません。また、18点になった特性値が上昇しても、知恵を上げることはできません。

　ドルは戦士になるのが普通ですが、僧侶も少なくありません。魔術師もごく少数ながら存在します。その他の職業を選ぶことはできません。

　なお、ドルは素手の攻撃の基本ダメージが1D8です。

体力	12
知恵	5
信仰心	5
生命力	12
敏捷度	7
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力、生命力に＋5％、知恵に－10％
特殊能力	【強靭Ⅰ】【格闘Ⅰ】

シャシャ

古エルフの1レベル盗族
性別：女
属性：中立
HP：8
体力：4
知恵：12
信仰：12
生命：6
敏捷：15
幸運：12
技能：【暗視】 4点残り
装備：ダガー、ラージボウ
　　　レザー、バックラー

　今回、唯一の女性。なにしろ、古エルフ以外はヒロインにはぜ～ったいになりえないと高山は思います。レプラカーンは性別はないし、あとは毛むくじゃらな連中なんだし。こりゃ早いとこズダイ・ツァにも人間が登場しないと苦しいかな？

ザガロ

レプラカーンの1レベル魔術師
性別：？
属性：中立
HP：5
体力：4
知恵：15
信仰：6
生命：15
敏捷：15
幸運：9
技能：【魔法強化】
　　　【魔法変化】 2点残り
装備：スモールボウ、レザー

　本名ザガロググミルレドルヌリアアグラ。まったく、レプラカーンの名前はわからない。プレイヤーがウィズマスター佐脇氏なので、彼の行動がすべてオフィシャルとなるから注目。

まったので、ここは僧侶になるのがよいでしょう。パーティーに1人は必要なクラスですからね。

　最後に古エルフですが、彼らは知恵と信仰心が高い上に、呪文習得率にボーナスがあるので呪文を使うクラスに向いています。しかし今回は呪文使いが揃っていることもあって、プレイヤー4は盗賊を選びました。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　そろそろキャラクターはできたかな？　できたら、種族と名前とクラスなどを申告してちょうだい。

ザガロ　レプラカーンのザガロググミルレドルヌリアグラっす（笑）。

マスター　長い。ザガロと呼びますよ。

ザガロ　クラスは当然、魔術師。レプラカーンだから性別はない。

マスター　て～ことは、性別による能力値ボーナスがないわけだ。

ザガロ　しまった、損だ！

マスター　デザイナー後悔するの巻き（笑）。

シャシャ　え～っと。あたしは古エルフのシャシャ。盗賊の女の子です。そういえば超能力は使えるの？

マスター　部族によるけど。

ザガロ　今のところ1つしかないが……。ログアウト3号に載ってたシュナ族だけど、シュナ族は交易してないと3号に書いてあったからな。

マスター　まあ、どちらにせよ超能力は4レベルからだからいいか。

ゼゲ　ドルの戦士ゼゲです。武器とかの制限はありますか？

マスター　とくにないけど、金属製のものは使わないね。

ザガロ　石斧とか使うんだな。

ゼゲ　素手でも強いけど。なにしろ1D8ダメージもある。

マスター　ロングソードと同じだけあるからねぇ。

ザガロ　これで二刀流の技能でもあれば無敵だな。

マグス　え～、いいですか。あっしはドワーフの僧侶でマグス・エールといいます。

シャシャ　あたし以外はみんな濁音ね。

ゼゲ　ガゲギグゴ～。

マグス　ところで、言語はどうなるんでしょう。ズダイ・ツァに共通語ってあるの？

マスター　ないよ。でも今回は特別に、全員がレプラカーン語を話せることにしよう。外交官としての教育を受けているということで。

ゼゲ　技能ポイントを使わないといけないんですか？

マスター　ただでいいよ。

ザガロ　最初から知っているおれはやっぱり損だな。

マスター　さっき説明したとおり、君たちは交易所に到着したところからお話は始る。

シャシャ　1レベルで何の役にたつっていうのよ。

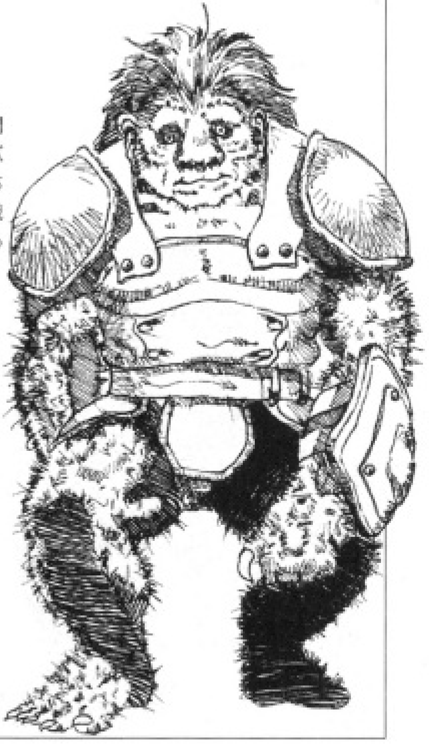
ザガロ　枯れ木も山のにぎわいということで。

マスター　そそ。それにあまり強い連中を連れてくると国際問題になるのだ。

マグス　わしらは次の時代を担う外交官なわけね。

マスター　といったあなたがたは、師匠様についてアグル・ラの交易所までやってきたわけだ。

ザガロ　交易所って、どんな所？



ゼゲ

ドルの1レベル戦士
性別：男
属性：中立
HP：12
体力：18
知恵：5
信仰：5
生命：13
敏捷：8
幸運：6
技能：【強靱】【格闘】3点残り
装備：レザー、バックラー

見た目はともかく、出自は人間に一番近い種族。とんでもないバカとして演じればいいはずだ。ちなみに、武器は持たず、素手で戦う（なにしろ1D8ダメージあるからね）。

マグス・エール

ドワーフの1レベル僧侶
性別：男
属性：善良
HP：6
体力：12
知恵：7
信仰：15
生命：12
敏捷：6
幸運：6
技能：【魔法強化】【暗視】
　　　【鍛冶屋】3点残り
装備：フレイル、チェイン、
　　　ラージシールド

エセルナートのときと同じメンタリティでプレイできる唯一の種族。案の定、酒飲み、大喰らいという奴。でも一人ぐらいは理解しやすい奴が欲しいよね。じゃないとバケモノの集団になってしまう。

マスター　交易所といっても、アグル・ラの巣の近くにある長年使われていなかった穴を修理しただけのものなのだ。交易するときだけ使われている。
ゼゲ　交易所にいるのは、われわれだけですか？
マスター　あなたがたと、師匠。それにレプラク・トルクがいます。
ゼゲ　荷運び用ですか？
マスター　荷運びと護衛のため。
ザガロ　トルクがいるのか。それは心強いな。
マスター　そのトルクが10体ほどいる。
ザガロ　そりゃ強い。
マスター　その他にもレプラク・レアも世話をするために5匹ほどいてます。
ザガロ　（他のキャラクターを見ながら）トルクが10匹もいたら、こいつら全滅させるのも簡単だな。
マスター　トルクはザガロ君の師匠様のものね。師匠様はズドトルク、つまり巣の副官という偉いひとだ。
マグス　うちの師匠は？
マスター　あんたとこは僧侶。交易関係の長。それからシャシャンところは魔術師で、ゼゲのところは戦士。
ザガロ　や～い弱い奴ら。
マスター　という顔ぶれで、こういった穴にいるわけだ。
と言いながら交易所の地図を描く。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

アルグ・ラの交易所は、長らく使われてなかった穴を改修して使っています。なぜ、使われてなかったかは、後々あきらかにされます。地形は見てのとおり、レプラカーンの穴としては一般的なものです。

①護衛の部屋

穴の入口近くにあるこの2つの部屋には、護衛のレプラク・トルクが5体ずつひかえています。彼らはレプラカーンの命令にしか従いません。とりあえず、最初はこの穴に誰も出入りさせてはならないという命令を受けています。

見ての通り、レプラク・トルクはキャラクターたちよりもはるかに強いので（レベル10）、マスターは慎重に扱わなければなりません。戦うことになれば、本当に簡単にキャラクターたちを全滅させることができますから。

②キッチン&倉庫

ここには、外交官たちの世話をするためのレプラク・レアが5体ひかえています。彼らもレプラカーンの命令しか聞きませんが、非常事態にならないかぎり戦闘には参加しません。

奥の部屋は倉庫になっていて、食料が充分蓄えられています。また、倉庫にはトフクの蜜も大量にストックしてあります。

③ドルの部屋

ここにはドルの2人が案内されます。2部屋とも同じつくりで、簡素なベッドと机が置いてあるだけです。

④レプラカーンの部屋

この部屋にはレプラカーンの2人が入ります。部下であるPCは、通路に面した部屋に、師匠は奥の部屋に陣取ります。

⑤古エルフの部屋

古エルフたちが案内されます。構造はドルたちの部屋と同じです。

⑥ドワーフの部屋

ドワーフたちが案内されます。構造はドルたちの部屋と同じです。

⑦開かずの間

この部屋には地下2層へと降りる階段があります。しかし、扉は板を打ちつけて閉鎖されており、この部屋に入ることはレプラカーンたちによって禁じられています。

⑧会議場

この部屋で交易や会議をおこないます。中央にせりをおこなう台があります。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　交易所に着いた君たちは、それぞれの部屋へと案内されるからね。

マグス　部屋の掃除でもしてから、挨拶にまわろう。わしら善良ですから。

マスター　しばらくしたら、今日の会議を始めましょうとレアの使者が呼びにくる。

ゼゲ　真ん中の部屋？

マスター　そうそう。

シャシャ　あたしたちは師匠様の後ろにいればいいんですよね？

マグス　メモでも取りながら。

ザガロ　レプラカーンに文字はないからメモはむりだぁ。

ゼゲ　じゃあ、口約束なんだ。

マグス　そんなんやから、レプラカーンたちとは、まともな交易ができないんや！

マスター　では会議を始めます。最初に品目をあげてください。

ザガロ　うちから主に出すものはトフクの蜜かな？　欲しいでしょ。

マグス　一部の連中だけが、熱烈に欲しがっているんやけどね。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

トフクとはレプラク・オイ（レプラカーンの従属種族）が分泌する栄養価の高い飲み物です。様々な栄養をバランスよく含んだ完全食品で、レプラカーンはトフク以外の食物は取りません。また、レプラカーン以外の種族がいったん口にすると、中毒症状をおこしてしまい、3日以上トフクを摂取しないと禁断症状をおこしてしまいます。近年では、ドワーフや古エルフの中にも、トフク中毒になった連中が増加しつつあります。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ザガロ　トフクはおいしいからねぇ。

マグス　この交易所以外に、闇で出回っているトフクをぜひとも取りしまって欲しいぞ！　中毒患者が増えて増えて……。

ザガロ　ドワーフこそ、ときおりわれわれの穴を襲って、トフクを取っていっているじゃないか！

マグス　だからこそ、こうやってトフクを買いにきてるんじゃないか。ぶつぶつ。

マスター　では、ドワーフさんのほうからは何を提供してもらえますか？

マグス　ドワーフらしく、金属製品、鉱石、酒といったあたりかいな。

ゼゲ　おれたちは金属は使えへんぞ！　酒は買うけど。

マスター　ドルは何を。

ゼゲ　うちの商品は価値がありまっせ。なにしろ、ドルの荒れ野に転がっている魔法石ですからね。

マグス　拾ってくるだけやないか！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ドルが住んでいるドルの荒野は、旧帝国の魔法実験の痕跡です。現実で言えば、核実験場の跡のようなもので、残留している魔法エネルギーのために、レプラカーンなどは荒野に入ると死んでしまいます。しかし、この地の石には魔法のエネルギーが大量に含まれているので、この石を原料として様々な魔法の品物を作りだすことができます。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

マスター　では古エルフさんは？

シャシャ　魚の薫製じゃなくって……。

ゼゲ　そんなのだったら山ほどもらわないとバランスがとれない（笑）。

シャシャ　やっぱり魔法石を加工した魔法の品物ですね。これは高いでしょ。

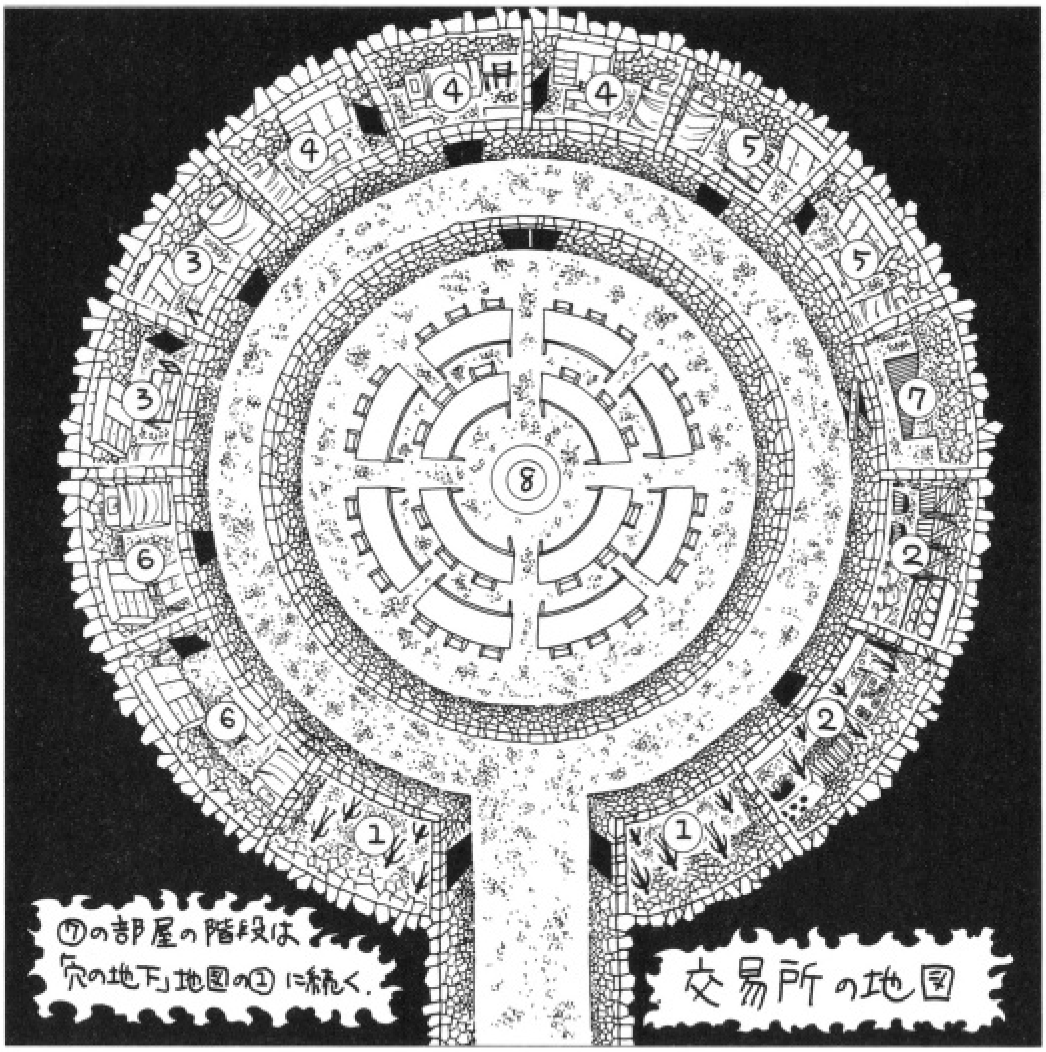
マグス　金属製品はドワーフだけやしな。買う物ばっかりや（笑）。

シャシャ　うちの部族にもトフクの中毒患者いるの？

マスター　けっこういるよ。

シャシャ　そんな奴、追いだしてしまえ！

マスター　いや～トフクはおいしいからねってシャシャの師匠さん



も言ってるよ。

シャシャ 師匠！

ゼゲ こんな奴を交渉に出してくるな！

ザガロ 栄養満点だから、ちょっぴり食べるだけでいいという便利な食物だからね。ちょっと高いけど。

マグス やっぱり、飯は腹が裂けるほど食べないと食べごたえがないというもの。

シャシャ それだけはドワーフに賛同しよう。

マスター などと交渉しているんだけど、例年のごとくなかなか決着がつかない。とくに古エルフは不利だしね。

シャシャ 不満よ〜。

ザガロ まあ、マジック・アイテムなんかなくても生きていけるからな（笑）。

シャシャ 治療系の魔法の品物なんかは必要なんじゃない？

ザガロ それだ！ うちは魔術師しかいないから。

シャシャ 形勢逆転？

ザガロ でも、死んだら卵生んだらいいんだしな。

マスター と交渉をつづけていると、レプラク・レアたちが晩御飯を運んできてくれる。

マグス うちは持参したお弁当を食べたいが。

ザガロ そうなの？ この味つけの蜜が最高なんだけど（笑）。

マスター 入ってない、入ってない。

シャシャ 本当？

マスター 言ってくれれば、トフクだっていくらでも出すけど。今回は特別に無料で（笑）。

マグス 入ってないなら、出された物を食べて、なおかつお弁当も食べよう。

ザガロ 食事なんて一瞬で終わることなのにね。

マグス 何言ってるの。無駄な楽しみこそ文明というものや！

マスター では、今日はこれで散会ということで、明日の朝10時にここに集合してください。

一同 お休みなさ〜い。

＊＊＊＊＊＊＊＊

交易所に到着した日は、何事もなく会議がおこなわれます。ここで重要なのは、各種族の関係をあきらかにするということです。どの種族がどこに住んでいて、何を作ることができるのか。また、どの種族とどの種族が仲が悪いのかといったあたりです。まあ、もっとも、ズダイ・ツァではどの種族間も仲が良いとは言えませんが。

会議は夜中までつづきますが、1日では決着はつきません。例年はだいたい10日間程度かかって、ようやく交換レートが決定されます。この日も、レプラク・レアが運んできた食事を取って解散します。この食事にはトフクの蜜は入っていません（希望者には出してくれますが）。しかし、それとは別にとんでもない物が入っているのです。

事件は、その夜おこります……。

＊＊＊＊＊＊＊＊

にぎやかな夜

マスター 何か師匠と相談することとか、穴を探検するとかあったら言ってね。

マグス まあ、師匠に話は聞いときましょ。

マスター マグスよ。他の種族の連中を信じちゃいけないよ。

マグス もちろんです師匠（笑）。

シャシャ うちの師匠もそんな事言うんだろうか？

マスター 古エルフの師匠さんは、ちょっと気分が悪いって言って、早く寝てる。

ゼゲ 出た！ トフク中毒患者（笑）。

ザガロ まあ寝ようか。

マグス うちも夜食を食べてから寝よう。

マスター 全員が寝静まった夜中、シャシャさん、注意力の1倍をふってください。

シャシャ 1倍？

ザガロ また、難しいことを。

シャシャ （サイコロをふって）90、失敗。

マスター じゃあ、気づかない。ではザガロさん、注意力の1倍。

ザガロ （サイコロをふって）だめ。

マスター あなたも気づかないと。じゃあ、またしばらくして騒ぎがおこるからザガロ君、今度は5倍で試してみて。

ザガロ （サイコロをふって）だめ、気づかない。

マスター （困ったな〜。いい加減に気がつけよ）じゃあ、ちょっと戦闘をさせてもらうね。

と言って、マスター・スクリーンの後でさかんにサイコロをふり始める。

ザガロ おれたちには忠実なマシーンがいるから大丈夫だ。

マグス こっちには何も聞えへんの？

マスター すぐに大きな声が響くから聞えるかもしれないね。寝てても。

シャシャ どんな声？

マスター 何をする、裏切者！

ザガロ 何事だろう？

マスター 声がしたのは、レプラカーンの師匠様の部屋だから、ザガロ君にはちゃんと聞える。その他の人は注意力の5倍チェックして。

ゼゲ 成功！

シャシャ 起きた！

マグス あかん。5パーセント足らん。

ゼゲ 扉を開けてレプさんの部屋へ行こう。

シャシャ テケテケ。

ザガロ 師匠！ どうしました？

マスター 奥の扉を開けますと、レプラカーンの師匠と、古エルフの師匠が……。

シャシャ ありゃ。

ザガロ 揉み合ってる？

マスター メリトとマハリトを飛ばし合ってる。

マグス やめんかい！

シャシャ それは、決着つくまで横で待ってたほうがいいかな？

マグス 巻きこまれたらやだもん。

ゼゲ メリトとマハリトが精一杯のレベルだったら、すぐに決着がつくんじゃないかな。

マスター ラウンドごとに進めましょう。

ザガロ 弓を準備しよう。

シャシャ （オロオロ）あ〜師匠どうしたんですか。

ゼゲ 戦ってる2人の様子はどうですか？ 何か変った感じはあります？

マスター レプラカーンのほうは普通なんだけど、古エルフの師匠さんは目が釣り上がってる。

シャシャ もともと釣り上がってるんじゃない？

マグス 前は2時50分ぐらいだったのが1時55分になってるとか（笑）。

マスター まあ、そんなもんか。

シャシャ 見てないで止めようよ〜。そこのドル止めて止めて。

ゼゲ いや、止めてもいいですけど……。

マスター じゃあ敏捷度が高い者から行動して。

ザガロ 弓でシャシャを威嚇して、決闘に手を出すんじゃないぞ！

シャシャ そ、そっちこそ、うちの師匠に何を……。でも、どう見ても、うちの師匠がおかしいようだけど（笑）。

マスター では、レプラカーンがマハリト！

ゼゲ うひゃあ〜。

マスター あ、これで古エルフの師匠が死んじゃった。

シャシャ よくも師匠を！

ザガロ 他人の部屋に侵入したほうが悪いのだ。

シャシャ これだからレプラカーンは野蛮人なのよ。

ザガロ どうしたんですか、お師匠様？

マスター （死体を指さして）眠っていたら、こいつがわけのわからない事を叫びながら襲ってきたのだ。1ラウンド不意打ちされたから、危うくやられるところだった。

シャシャ あたしは自分の師匠様のところへ行きます。

ザガロ 死んでます？ とどめをさしましょうか？（笑）。

シャシャ やめて！

マスター 息はないよだ。で、死体をよく見ると身体中に黒い斑点が浮び上がっている……。

ザガロ 病気だ！

シャシャ キャ、伝染りそう。

ザガロ こんな斑点というか、病気に見覚えはある？

マグス 病気の専門家のドワーフ・プリーストはまだ寝てるからな。

マスター ところで、死体に触った人は誰？

シャシャ キャア〜。

マスター　（サイコロをふって）ふむ、ふむ。

シャシャ　伝染するのいや〜。でもせめて寝台には運ばなきゃ。

ゼゲ　近寄るなよ。

シャシャ　あたしの技能ポイントを使って、生き返らせちゃだめ？

ザガロ　あれは、死んだ瞬間に使わないとだめ。死んでしまった者はカドルトで生き返らせるのだ。それはともかく、こんな汚い物は早く捨ててしまえ！

シャシャ　（キッと睨んで）汚い物ですって……。

マスター　などと言い争っていると、穴の入口のほうから何やら争っている大きな物音が聞えてくるのだ！

マグス　何なんや！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

会議が終わって、全員が寝静まった夜、いよいよ騒動が起こります。

では事件の説明の前に、各種族のお師匠様たちのデータを載せておきましょう。彼らにだって、ちゃんと名前もデータもあるのですから。

ガボコド

レプラカーンの7レベル魔術師
？、中立。ＨＰ：40
体力：10　知恵：17
信仰：10　生命：17
敏捷：16　幸運：12
技能：【魔法強化2】
【魔法変化2】

ショーン

古エルフの4レベル盗族
女、中立。ＨＰ：21
体力：7　知恵：17
信仰：14　生命：9
敏捷：11　幸運：12
技能：【暗視】【魔法強化】
【魔法変化】

ボルバ

ドワーフの7レベル僧侶
男、善良。ＨＰ：45
体力：15　知恵：10
信仰：17　生命：15
敏捷：10　幸運：10
技能：【魔法強化2】【暗視】
【鍛治屋】【治療2】

バド

ドルの9レベル戦士
男、中立。ＨＰ：63
体力：18　知恵：6
信仰：10　生命：15
敏捷：10　幸運：12
技能：【強靭2】【格闘2】
【強打2】

ＰＣたち全員が寝静まった後、古エルフの師匠ショーンがこっそりと起きて部屋を出ていこうとします。隣の部屋にいるＰＣは、注意力の1倍チェックをおこない、成功すれば目がさめます。

ショーンは部屋を出ると、夢遊病患者のようにふらつきながら、穴の一番奥にあるレプラカーンの部屋へと向かいます。もし、同種族のＰＣが側にいれば、師匠がぶつぶつと「殺す。殺す」とつぶやいているのを聞き取ることができるでしょう。さらに、近づいてよく見れば、彼の身体中に黒い斑点が浮び上がっているのを見て取ることもできます。これを見れば、ＰＣは、師匠が病気にかかったのだと思うことでしょう。

レプラカーンの部屋に入って行ったショーンはザガロの師匠であるガボコドに襲いかかります。彼は

持てる力をすべてふりしぼって戦うので、メリトから順番にダメージを与える呪文を使って攻撃します。一方、ガボコドのほうも黙って殺されるわけはありません。2ラウンド目からはマハリトを使って反撃をおこないます。

この戦闘の間や、PCの誰かが騒いだ場合は、全員注意力の5倍チェックをおこない、成功すれば物音で目をさまします。

よほどの事がないかぎりショーンのほうが殺されてしまうでしょう。そして、PCたちが集ると険悪な雰囲気になるかもしれません。種族間の対立が表面化してしまうわけです。

しかし、もちろんPCたちに責任はありません。真相を説明しましょう。

じつは、ショーンは病気にかかっていたのではなく、毒物の影響でおかしくなっていたのです。この毒はコトキ草の根から抽出することができるもので、昨夜出された料理に混ざっていたのです。この毒におかされると、自分と姿が異なる者（今回の場合は異種族です）に対する憎しみが増幅し、狂ったように暴れ回ります。そして、影響が出てから24時間以内に死亡してしまうのです。

この毒の影響は、毒素が体内に入ってから6時間～24時間であらわれます。発病までの時間の差は、年齢によって決ります。PCたちはNPCたちより圧倒的に若いはずなので、毒の影響を受けるのは24時間後ということになります。

この毒はラテュモフィスによって中和することができますが、そういった事態にはならないでしょう。というのも、この毒におかされると身体中に黒い斑点ができるため、たいていは病気だと判断されるからです。もちろん、病気を治す薬などを使っても無駄なことです。

しかし、いったい誰が何のために食事に毒を混ぜたのでしょうか？　それは、つづきをご覧ください。

＊＊＊＊＊＊＊＊

真犯人を探せ！

交易所の入口付近で誰かが戦っている物音を聞きつけたPCたちは、レプラカーンの部屋から現場へと向かった。

マスター　入口付近から聞える物音は、硬い物がぶつかり合うような音とか、レプラク・トルクの断末魔などだ。

マグス　わしはまだ目さまさへんの？

マスター　（まだ成功してなかったのか！）いいよ、近いからよく聞えるだろう。

マグス　ガチャ、お～い夜中に何を騒いでるんだ。

ゼゲ　入口に近づくと？

マスター　近づくと、入口のところにレプラク・トルクが2体倒れている。

ザガロ　ゲッ、トルクがやられた！

ゼゲ　レプラク・トルクって強かったよね。

ザガロ　うん、戦闘専門の連中だから。

マグス　たしか、わしらでは太刀打ちできないほど強かったような気がする……。

マスター　そんでもって、生き残っている8体がぼ～っと立っている。

ザガロ　じゃあ、そいつらに訊こう。何事だ？

マスター　命令どおり、許可なく出ていこうとした者を追い払いましたレプ。

ザガロ　追い払った？

マスター　はい、あっちへ逃げて行きましたレプ、と言って奥に向かって右側の廊下を指差す。

ザガロ　何が来たのだ、何が？

マスター　足が2本で、手が2本だけどレプラカーン様じゃありませんレプ。

ザガロ　ここにいる誰に似ている？

マスター　（黙ってシャシャを指差す）

シャシャ　あれ？　うちの師匠の死体を引きずってきて、これって訊いてみたら？

マスター　よくわからないけど似てますレプ。

マグス　そういえば、そろそろうちの師匠のプリーストを呼んできて死体を見てもらおう。

シャシャ　そうそう、この病気は何でしょう？

マスター　（しめしめ、ちゃんと病気だと思いこんでくれてるな）ちょっと、どいてなさい。わたしがちょっと診断してみよう。

マグス　カドルトはまだ知りませんの？

マスター　まだ少しレベルが足りんでな。う～ん、これは病気のようだな。

ザガロ　見りゃわかるよ。

マグス　どのような病ですか？
伝染りますか？

マスター　伝染るんじゃないかな。は！

マグス　どうしました！

マスター　ふと見るとわしの手にも黒い斑点がうっすらと浮び上がりつつあるじゃないか！

一同　うぎゃ！

シャシャ　あたしは？

マスター　大丈夫。

ザガロ　どんな病なんだろう。

マスター　う～ん、わしの知識にもないのぉ。

ザガロ　エルフとドワーフの病だろう。わたしたちには関係ないな。

マスター　すると、レプラカーンの師匠も、じつはわしも……と言いだした。

マグス　ド、ドル。あんたらのとこの師匠は大丈夫か？

ゼゲ　おれら斑点があっても見えないよ。毛深いから（笑）。

マスター　毛をかきわけて見ると、ドルの師匠様も発病しかかっているみたいだね。

マグス　妙やな。若手4人は大丈夫なのに、師匠たちだけ……。

ゼゲ　年寄りから順番に発病するのかな？

マスター　（いいところに気づいたね。でも真相は分からないよね。ずるくてゴメン）

マグス　あ～、わしら20過ぎやから。

マスター　師匠たちは、対策を協議するから、君たちはとにかく逃げた奴を追うようにと命令する。

ザガロ　じゃあ、廊下伝いに調べて行こう。

ゼゲ　ではまず②番の部屋から調べてみます。

マスター　この部屋はキッチンなんだけど、床にレプラク・レアの死体が転がっている。

シャシャ　かわいそ～。やっぱり黒い斑点があるの？

マスター　うんにゃ、鋭い刃物で斬り殺されているみたいだ。

ゼゲ　あ～そうか。レアじゃ抵抗のしようがないんだ。

マグス　犯人の姿は？

マスター　とりあえず見あたらない。

シャシャ　でもレアたちが斬り殺されていたってことは、うちの師匠が犯人じゃないってことよね。だって魔術師なんだもん。

ザガロ　いやいや、もう1人アイバが紛れこんでいたってことかもしれないぞ。

ゼゲ　まあここは先に行ってみましょう。封鎖されてた扉はどうなってます？

マスター　封印が破られてるね。

マグス　内側から？　それとも外側から？

マスター　打ちつけてあった板が廊下側からベキベキ外されている。

ゼゲ　やっぱり、ここに逃げこんだんだ。

マスター　などと相談していると、穴の入口の方からドッカ～ン！という爆発音が聞えてくる。

一同　うぉ～い！

ゼゲ　まったく次から次へと……。

マグス　何事だ！

シャシャ　入口へと戻ってみますけど？

マスター　入口に戻ると、そこでは協議が終わった師匠連中がいる。

ザガロ　へ、もう終わったの。

マスター　で、入口は爆発物で崩されている。

マグス　誰が爆破したん？

マスター　レプラク・トルク。

シャシャ　勝手なことを～。

ザガロ　ふむふむ。それほど強力な伝染病だということですな。

マスター　そうだ。これが伝染病なら、我々が外に出たらアグル・ラの巣全体に広がる恐れがあるわけだからな。

ザガロ　なるほど、それは仕方のないことです。巣の安全がすべて

に優先しますから。
マグス　（渋々と）そうですね。仕方ないですね。善良だから納得しよ。逃げた奴が鍵を握っているだろう。
ゼゲ　（②の部屋を指して）じゃあ、ここですね。
マスター　捕まえないと真相はわからないだろう。
シャシャ　きっと古エルフじゃないよ～。
マスター　残念なことに、我々年寄りは発病しかかっているようだ。
ザガロ　気分でも悪いんですか？
マスター　ちょっと胸がムカムカとして暴れたいような欲求がわいてくるのだ。それを理性でなんとか押えているが、いつまでもつか分からん。
ゼゲ　今ちょうど属性は中立といったところかな。
マスター　師匠たちの苦しそうな様子は、ちょうど古エルフの師匠が食事の後でちょっと気分がと言っていたのと似てるよ。
マグス　はあ、あれはトフク中毒の症状じゃなかったんか（笑）。
マスター　というわけなので、われわれ年寄りは自らを監禁することにした。
マグス　わかりました。つまり、若い連中で行って来いというわけですね。
マスター　早い話がそういうことだ。
ザガロ　ところで、聞いておきたいんですが、あの扉が封印された理由はなんだったんですか？
マスター　あ～それそれ。古代帝国の時代に魔法の実験によって生まれたとんでもないモンスターがいたらしい。
マグス　病原体もそいつが原因なんかなぁ。
マスター　生命力が強くて、どうやっても殺すことができなかったので、ここの地下にとじ込めたのだという言い伝えがある。まあ、降りて行った奴も殺されているかもしれないが、他に出口があるかもしれないのでな。
シャシャ　やっぱり行くしかないんだ。
マスター　君たちが戻ってくるまでに、われわれ全員が発病してしまえば、この穴は完全に破壊してしまうことに決定した。
ゼゲ　レプラク・トルクに命じるわけですね。
シャシャ　彼らは発病しないの？
マスター　その可能性はあるな。
ザガロ　まあ、斑点が出れば殺せばいいことですからな。死ねと命じれば死ぬはずです。
マグス　とにかくトルクを何体か護衛に借りて行こうか。不安はあるけど。
マスター　ではトルクは2体貸そう。
ザガロ　ではわたしの命令を聞くように命令してください。この際、他の種族の連中の命令を聞く必要はないでしょう。
マグス　ズダイ・ツァ全土の危機なようだし、仕方ないとしましょう。
マスター　お師匠さんたちは、ものレプラカーンの部屋に閉じこもります。行ってらっしゃ～い。

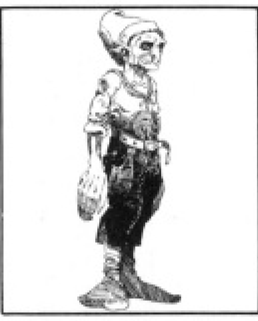
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ストーリーはいよいよ山場を迎えようとしていますが、ここでレプラク・レアとレプラク・トルクのデータを紹介しておきましょう。

レプラク・トルク1号
ＨＰ：42
敏捷：10

レプラク・トルク2号
ＨＰ：50
敏捷：13

どちらもレプラカーンの亜種で、普通のレプラカーンにとってはロボットのような存在です。
シナリオのこの時点ではレプラク・レアは生き残っていませんが、。トルクは8体残っています。もしＰＣたちが地下に降りる時に、トルクを連れて行きたいと要求すれば、前の2体をつけてあげてください。どちらもレプラカーンの命令にだけ従います。
ただし、それは発病するまでの間です。それぞれ現実時間で10分おきごとに50パーセントで発病する可能性があります。まず、この時点で注意力の2倍チェックをおこない、成功したキャラクターはレプラク・トルクの身体に黒い斑点が浮び上がりつつあることに気づきます（ちゃんと注意しておくと宣言しているキャラクターは注意力の5倍チェックになります）。



レプラク・レア

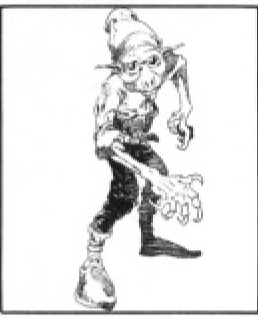
不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

レベル	6
AC	5
HP	3D10+10
敏捷度	2D6+6
攻撃回数	2
ダメージ	1D10
クリティカル率	2
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	12
士気	70
経験点	70
特殊能力	なし
ディスペル値	—

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。肉体的な能力はかなり高く、知性も人間にひけを取りません。レプラカーンの巣や野外で、さまざまな仕事に従事している数多くのレプラク・レアを見ることができるはずです。
　レプラカーンの命令には絶対に服従し、自殺を命じられればためらわず実行します。何の命令も与えられず、見える範囲にレプラカーンがいなければ、それなりに自由意志に基づいた行動を取ることもできます。
　ごくまれに、魔法の訓練を受けたレプラク・レアも存在します。その場合、1レベルの魔術師呪文を操ることができます。
　すべてのレプラクは、レプラク・レアが産む卵から誕生します。産み落とすまでは、どのレプラクになるかは分かりません。

LEPRECH LEIA



レプラク・トルク

不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

レベル	10
AC	−2
HP	3D10+30
敏捷度	2D6+6
攻撃回数	3
ダメージ	3D6+10
クリティカル率	5
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	15
士気	100
経験点	300
特殊能力	【打撃防御3】
ディスペル値	—

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。純粋に戦闘力だけを追及した機械のような存在で、数百匹のレプラク・トルクが集まった軍団は、たいへんな破壊力を持っています。
　しかし、知性は3種のレプラクの中で最低で、レプラカーンの命令がなければほとんど何もすることができません。攻撃部隊として送りこまれる場合は、仲間以外のすべての動物を殺すようあらかじめ命令されているのが普通です。攻撃されれば防御しますが、命令なしに相手を追跡したりすることはありません。
　巣から出て野外で活動するレプラカーンの多くは、何匹かのレプラク・トルクを護衛として連れていることが多いようです。軍隊のレプラク・トルクは、直接の指揮官だけでなく、他のレプラカーンの命令にも従うように訓練されています。

LEPRECH TORK

その後、さらに10分経つと完全に発病してしまい、暴れだします。こうなってしまうと、もう誰の命令も聞かなくなってしまいます。
　つまり、発病しなければこれほど頼もしい味方はありませんが、万一2体とも発病してしまえば、PCたちにはどうしようもなくなるというわけです。強力な兵器は使用者を危機に陥れることもあるということでしょう。

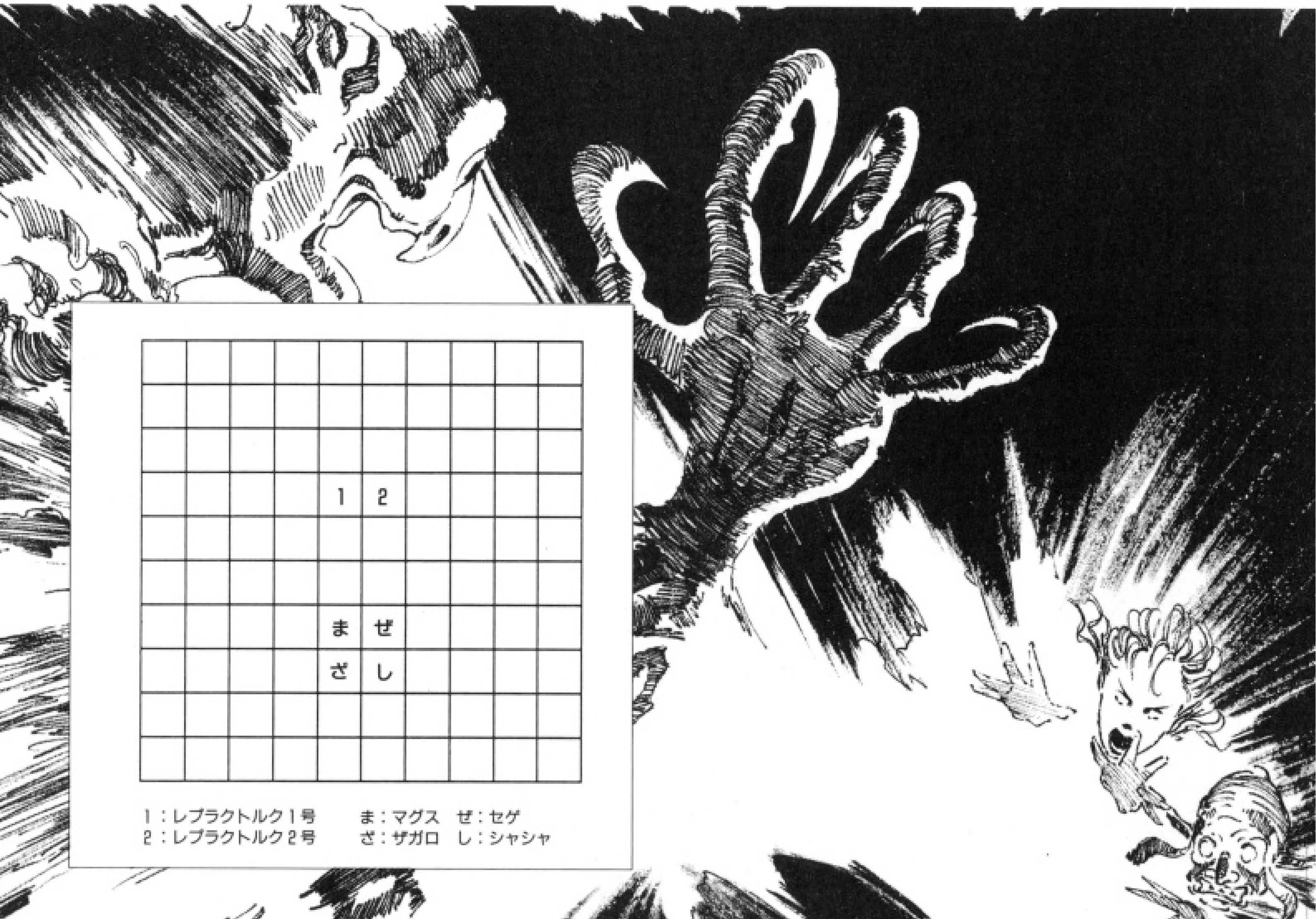
　では不気味なモンスターと正体不明の犯人に脅えながら、地下へ降りて行くPCたちの様子を見てみることにしましょう。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

深い穴の底にて

　師匠たちから重大な任務を授かったPCたちは、装備を整えて地下深くへと降りて行くことになった。

マグス　じゃあ先頭にドル2匹を立てて。
ゼゲ　ドルじゃないって、トルクだよ。
マグス　ごめん、ごめん。でもこれでパーティーが6人になったな。
ザガロ　一気に優秀な戦士が増えたみたいなもんだ。
ゼゲ　ぼくの立場が〜。
マグス　お前、出番ないわ、たぶん。
ゼゲ　でも、こんな連中が万が一狂ったらとんでもないなあ。
マスター　（そう思うんだったら注意しろってば）
ザガロ　しかし、こいつらを2体倒した敵だからな。注意してかからないと。
マグス　そんな奴らを追いかけて行って倒せるんだろうか？
ザガロ　まあ、かなわなければ死ぬだけだろう。われわれが。巣穴さえ安全なら死ぬことなどどうということはない。
マグス　わ〜まだ神のもとに召されるのは早い。まだまだわたしは未熟です神様。
マスター　封印されていた扉を開けると、そこには下へとつづく階段があるよ。
ザガロ　では行きましょうか。
マスター　降りて行くと、ジグザグと折り返しながら深く、深く階段はどこまでもつづいている。
マグス　階段の幅は？
マスター　3人幅。
マグス　じゃあ、トルク2体とゼゲが並んで進むわけだ。
ゼゲ　トルクは頼もしいんだけど。
ザガロ　ちょっと君だけ質が落ちてかわいそうなくらいだな。
ゼゲ　ここはトルク2体だけでいいでしょう。
ザガロ　そうだな。ほとんど戦力は変らないし。
マグス　ということで、2列目にはわしとゼゲが並んで、3列目にはザガロとシャシャということで進みましょう。
マスター　では注意力の2倍チェックをしてください。
ザガロ　失敗。
ゼゲ　さっぱり。
シャシャ　だめ。
マグス　あかん。
マスター　（おいおい、トルクが1匹発病しかかってんぞ！）
マグス　トルクに注意力はないの？
マスター　（ザガロに）どういった命令をしてる？
ザガロ　先を歩け。何かいたら殴れといった程度かな。いやいや、何かあったら報告してから殴れ、にしよう（笑）。

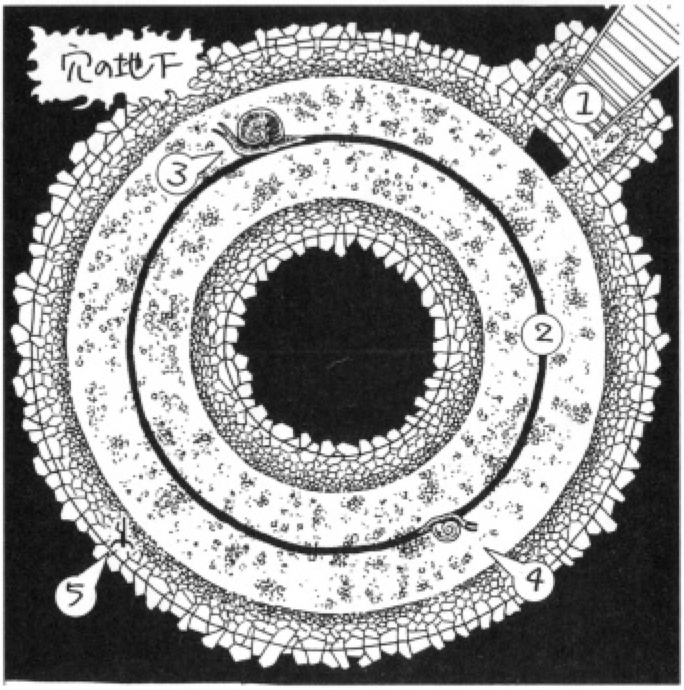


				1	2				
				ま	ぜ				
				ざ	し				

1：レプラクトルク1号　　ま：マグス　ぜ：セゲ
2：レプラクトルク2号　　ざ：ザガロ　し：シャシャ

マスター　では何も報告はなく、どんどんと降りていく。
ザガロ　行け行け。
マスター　扉だレプ。殴りますレプ。
マグス　殴らんでええ、殴らんでええ（笑）。
ザガロ　足跡とかある？
マスター　盗族は注意力の5倍チェックで。
シャシャ　（サイコロをふって）成功！
ザガロ　そうか、あんた盗族だったんだ。
マスター　扉の前にうっすらと人間型生物の足跡を見つけた。どうやらかなり熟練した盗族なのか、足跡をほとんど残さないで歩いているようだ。
マグス　足はある敵なんだ。
ゼゲ　人数は？
マスター　1人だけ。
マグス　じゃあ、扉を開けろ……って命令して。
ザガロ　よし開けろ。
マスター　（地図を描きながら）開けると、こう両側にカーブしながら廊下がつづいていて……。
ザガロ　広いね。
マスター　それで廊下中央の床に壁と平行に赤い筋があります。ちなみに、この廊下では壁がうっすらと光っていて、トーチがいらない程度の明るさになっているからね。
マグス　赤い筋ってどんなん？
マスター　幅20センチぐらいで、ぬめぬめと赤い血か塗りたてのペンキのようにつづいているよ。
ゼゲ　何じゃこりゃ？
ザガロ　よし1号、触ってみろ（笑）。
マスター　はい触りましたレプ。
ザガロ　熱い？　冷たい？
マスター　熱くも冷たくもありません。
ザガロ　では舐めてみろ（笑）。
マスター　1号が命令に従って舐めようとしたとき、もう1匹のトルクが……。
マグス　2号が？
マスター　そう2号が〝殺す！〟と叫びながら暴れだした。
一同　ありゃ？
シャシャ　斑点が出てるの？
マスター　うん、よく見ると斑点がある。
ザガロ　そんな斑点があるもの選びたくなかったのに。
マスター　では1号に攻撃。命中！
　23点ダメージ。
ゼゲ　す、すげ～強い。
マグス　そんなん、あたしら簡単に死んでしまいますがな。
ザガロ　よし反撃1号。
マスター　1号の反撃は19点。
ゼゲ　ここで全滅か！
シャシャ　2号のほうが敏捷度もHPも上だわ。
ザガロ　狂ったロボットは始末するしかないのだ。
マグス　魔法使うのもったいないけど、バディオス！
ザガロ　このままではやられてしまうからな。仕方ないハリト。
　数ラウンド後、バディオスやハリトという魔法の援護のおかげで、なんとか狂ったレプラク・トルク2号を倒すことができた。しかし、レプラク・トルク1号も死んでしまった上、PCの攻撃呪文はすべて使い果たしてしまった。
マグス　あ～あ、攻撃魔法打ちどまってしまったで。
ゼゲ　どうしよう。
ザガロ　斑点っていきなり広がったわけ？
マスター　いや、しだいに広がってたんでしょうが、誰も気づかなかったからね。
マグス　こうなったら互いに監視しあうしかないな。とくに、ゼゲ君は体毛を剃ってもらわないと見えん（笑）。
ザガロ　ダガー貸して。剃るから。
ゼゲ　うわ～気持悪い。ツルツルのドルなんて（笑）。
マグス　ジョリジョリジョリ。大丈夫やな？
ゼゲ　そんな皮膚病にかかった犬みたいな扱いはやめてくれ。
ザガロ　さあ先を急ごうか。その赤い筋って何かひきずったような跡なわけ？　ナメクジが通った跡とか。
マスター　そうそう、何かズリズリと通った跡がヌメヌメと残っているように見えるかもしれない。
ゼゲ　どっちからどっちへっていうのは分かりません？
マスター　どうやら時計と反対回りのようだね。
マグス　じゃあ跡を追うように歩いて行こうか。
マグス　トルクはもういないから、ドルとわしが先頭に立つんやろうな。
シャシャ　いつでも逃げられるようにして付いて行こっと。
マスター　そちらへと進んで行くと……。
ザガロ　ナメクジがいた？
マスター　ナメクジというよりはカタツムリといった形をしている。でも、殻の横から触手がうじゃうじゃと出ている。
シャシャ　気持わる～い。
ザガロ　大きさは？
マスター　長さは2メートル、高さは1・5メートルといったくらいある。
ザガロ　じゃあ知恵でチェックして……知ってる！
マスター　確定名ダルゾウ。
ゼゲ　不確定名はデンデンムシ？
マスター　師匠の説明にもあったように、帝国の実験で生まれてしまった生物で、生命力が強くて何度殺しても再生するので、ここに閉じ込められたというわけだ。
マグス　いやや～。こんなんの相手すんのは。
ゼゲ　そんなものには勝てないよ。
マスター　とりあえずダルゾウは赤い筋の上を、ズリズリと遠ざかるように這って行ってる。
ザガロ　ということは、一生同じ場所をまわっているわけだな。
マグス　とりあえず触らぬダルゾウに祟りなしと、逆に行こう。
　ダルゾウの脇を通っていくこともできたが、トルクを失って戦闘力に不安を感じているパーティーは時計回りに引き返すことにした。

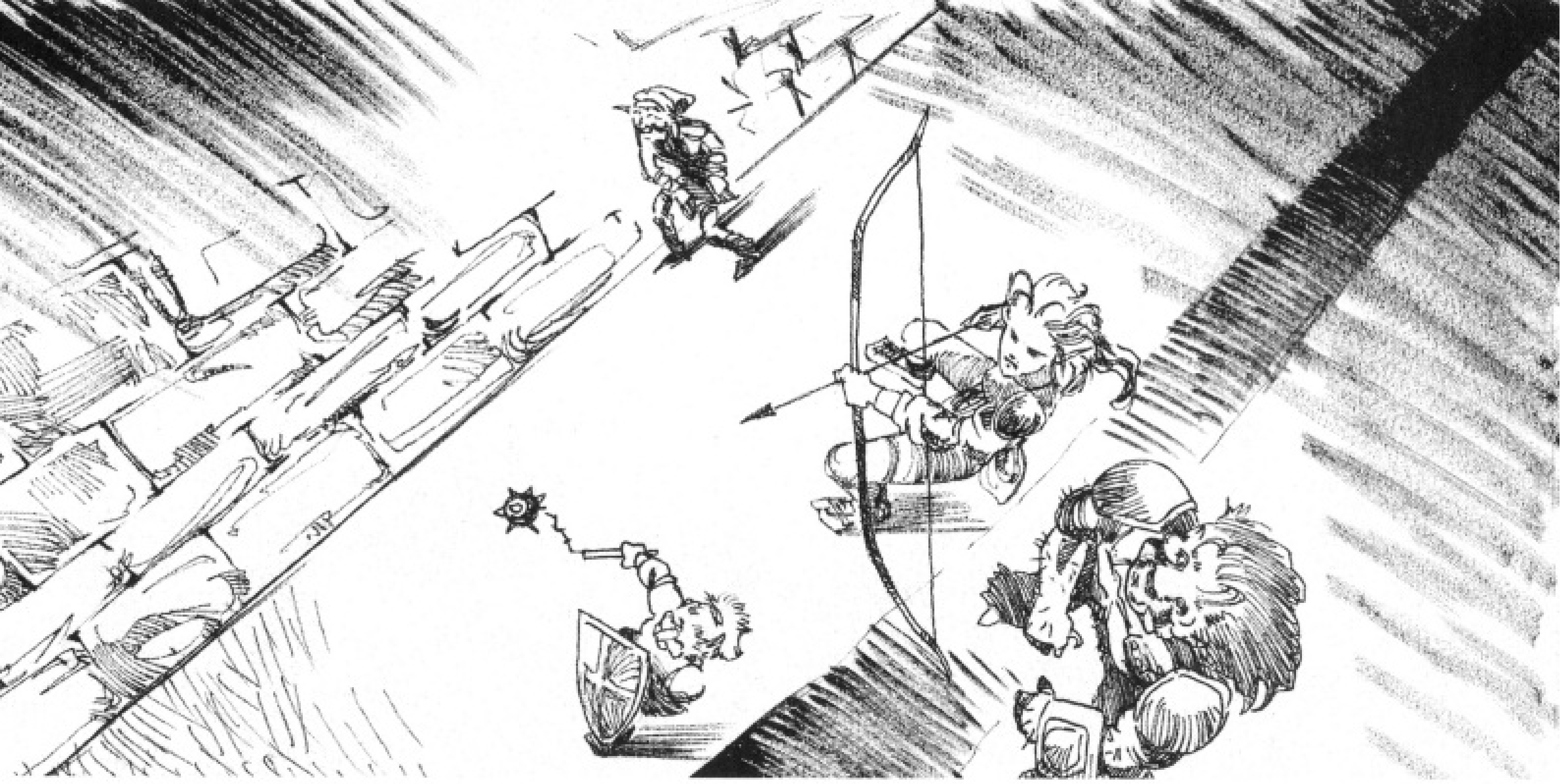
****



①階段
　地上へとつづいている階段です。廊下への扉は閉じていますが、鍵や罠などはありません。

②円形通路
　地下には幅10メートルの通路が円形につづいています。通路中央の床には赤い線が引いてあります。この線は特殊な塗料で書いてあり、この上をダルゾウが通っています。

③大ダルゾウ
HP：112
敏捷：7



④小ダルゾウ
HP：68
敏捷：9

⑤真犯人
説明は後程。

交易所の地下50メートルには、古代帝国の魔法実験の産物ダルゾウをとじ込めてあります。帝国の優秀な魔術師でも殺すことができなかったダルゾウですが、赤い床の上を歩くという習性を利用して、この穴の地下に永遠にとじ込められています。

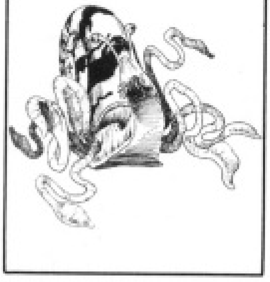
また、この習性を利用すれば、真犯人のもとへ誘導することも可能です。血や赤い塗料で線を引けばいいのですから。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

闇からの声

ダルゾーを見て逃げ出したパーティーは、降りてきた階段の前を通過して反対側へと進んで行った。

シャシャ　他に同じのがいたらど〜しよ〜。
マグス　いたらいたで、その時考えよう。
マスター　いたよ。でも小さいけど。
シャシャ　ほら、まだいた〜。
マグス　仕方ない。脇を通り抜けよう。気づかれないように。
ゼゲ　壁際までダルゾーの触手は届きそう？
マスター　赤い線を外れない限り大丈夫だと思うよ。触手が伸びたらわからないけど。
ザガロ　じゃあ、壁に張りついてズリズリとすれちがおう。
マスター　（サイコロをふって）壁に張りついて移動していると、前方の壁に何者かが潜んでいる気配を感じた。
ザガロ　まさか大きなダルゾーじゃないよな。
マスター　じゃないけど、ヒュンと何かが飛んできて……あ、クリティカルだ！
ゼゲ　誰か死ぬわけ？
マグス　2倍ダメージやもんな。
シャシャ　あたしたちのパーティーは誰にきても死にそう。
ザガロ　1倍でもきついもんな。
マスター　投げダガーのような物がザガロに飛んできた。
ザガロ　ダメージいただきましょう。でもトルクを2体倒した奴だからなあ。
マスター　6点。
ザガロ　死んだあ〜。でもまだ任務を果してないからな。技能ポイントを使って生き返ろっと。
マスター　じゃあ2ポイント使ってくださいね。ここは神様から遠い地だから。
ザガロ　自分で決めたルールでこんな目に会うなんてえ〜（笑）。
マグス　な、何者だ！
マスター　壁を見ると、黒い人影が見えた。知っているかどうかわからないが、どうやら忍者だ。
一同　えっ！
ゼゲ　エセルナートの人間？
マグス　ちゃうちゃう。ヒノモトでしょうな、やっぱり。
ゼゲ　ヒノモトの尖兵！
ザガロ　見たことはないはずだか



ダルゾウ

不確定名：動物

備考：再生能力

解説：成長すると体長が2メートルにも達する巨大なカタツムリです。ただ、普通のカタツムリと異なるのは、両側面から触手が生えている点でしょう。この触手を使って、餌を確保するのですが、ダルゾウはほとんど食事をとる必要はありません。というのも、ダルゾウは古代帝国がおこなった魔法実験による人工生命だからです。ダルゾウは強力な再生能力を持っていて、1ラウンドにHP10点を回復します。HPがゼロになっても10分後にはHP10点で生き返ってしまいます。この人工生物を殺す手立てはまだ見つかっていないのです。

レベル	13
AC	0
HP	10D10＋50
敏捷度	1D6＋6
攻撃回数	2
ダメージ	3D6＋10
クリティカル率	3
移動力	2
呪文	なし
回避値	15
生命力	18
士気	90
経験点	2000
特殊能力	再生10点／ラウンド
ディスペル値	—

DULSOR

ら、黒い服を着た怪しい人間型生物だ。

マグス　いずれにせよ、何者だ。名を名乗れ！

マスター　ふ、ふ、ふ。このまま君たちは死んでいくのだ。

ザガロ　いったい何をしに、ここにやって来たのだ？

マスター　ふ、ふ、ふ。冥土の土産に聞かせてやろう。

ゼゲ　お約束（笑）。

シャシャ　聞かせてくれるの？　うれしいな。

マスター　われわれヒノモトはだな、第2次侵攻を企てているのだ。

ザガロ　ほ〜、ヒノモトと言えば、大昔に攻めてきたという。

マスター　ただ、力押しでは前回のようにレプラカーンの繁殖率に負けてしまうのは明白。そこで、今回は内部から崩れてもらうことにしたのさ。

シャシャ　頭のいい奴ら。

マスター　褒めてもらってありがとう。ドワーフとか古エルフたちと全面戦争をはじめてほしいというわけだ。

ザガロ　なるほど。

マスター　この交易所で問題が起これば、戦争の引金を引くことになるだろうからな。

シャシャ　よく知ってるね。そこまで。

マスター　かなり長い間、内偵をつづけていたからな。

ゼゲ　そ、その格好でかよ。

マグス　もしかしたら、俺たちが気づかない間、ずっと天井に張りついていたんじゃないだろうな。

マスター　そうだ。食事に毒薬を入れておいたのにも気がつかなかっただろう。ふ、ふ、ふ。

マグス　病気じゃなくて毒だったのか！

マスター　だから解毒薬さえ飲めば大丈夫だし、他人に伝染することもないぞ。まあ、ここまで言ってやることはないがな。

マグス　さては解毒薬も持ってるな。

シャシャ　何をすればくれるの？

マスター　ふ、ふ、ふ。解毒薬が欲しければ、このわたしを倒すんだな。ちょっと喋りすぎたかな。

ザガロ　トルクを倒したのもお前か？

マスター　必殺のシュリケンで倒したのだ。残念ながら使い果たしてしまったがな。

ザガロ　そんな物、命中したら死んでるぞ確実に。

マスター　しかし、わたしが壁に張りついている以上、魔法がなければ倒せまい。ふ、ふ、ふ。

ザガロ　しまった！　攻撃魔法はもうないぞ。

ザガロ　もしかしたら、天井にまで上がれるレベルなのか？

マスター　いや、そこまでは。あっチェックに失敗して落ちてしまったわい。

シャシャ　キャハハ、まぬけ〜。

ゼゲ　さっきの説明って、もしかしたら壁に張りついたままで話してたわけか（笑）。

マスター　そうだ。壁に張りついて首だけそっちに向けて話していたのだ。

マグス　奇怪な生き物め！

マスター　ふ、ふ、ふ。これが人間という生き物なんだよ（笑）。

ゼゲ　そんな間違ったイメージを与えてもいいのか。

マグス　行けドル！

ゼゲ　戦士はぼくだけだもんな。

マグス　わしはカルキをかけたる

からな。
ザガロ　カティノ！
マスター　成功。起きてる。
シャシャ　弓。ピュン！　ＡＣ3まで。
マスター　当たり。
シャシャ　ダメージは3点。
マスター　じゃあ、こっちの番だ。前にいるのは誰だ？
マグス　ドルや。
マスター　タタタタタと忍者走りで近づいて剣で斬りかかる。
ザガロ　いきなり首なんか斬り落とすなよ。
ゼゲ　絵をよく見てよ。ぼくには首なんかないよ（笑）。
マグス　でもクリーピングコインの首もはねるぞ（笑）。
マスター　ＡＣ6まで。
ゼゲ　命中。
マスター　6点。
ゼゲ　は〜、生きてはいるな。
マグス　ディオスで治したほうがいいかな。7点治ったよ。
マスター　次のラウンド。
ザガロ　カティノ。
マスター　寝ない。
ザガロ　ちっ。
マスター　いくぞ……。外れ！
ゼゲ　当たり。12発。
シャシャ　あれ？　弱いのかな。
ザガロ　壁に登れるレベルだから、そこそこ強いはずだけど。
マグス　カルキ！　ＡＣひとつ下がったよ。
マスター　わたしゃ下っぱの間者なのさ。
シャシャ　だから、あれだけ喋ってくれたのね。
マスター　この口が災いして出世できなくて……（笑）。
マグス　おかしいな。普通は下っぱは何も喋らへんはずやのに。
マスター　じゃあ先生どうぞって強いのが出てきてもいいのかな？
マグス　どれどれってサムライが現れたらいやや（笑）。

　というような緊張感に満ちた戦いだったが、ザガロのカティノで眠ってしまったためレベル5ニンジャは意外にあっさりと倒されてしまった。

ザガロ　まったく口ほどにもない。
マグス　口だけやったな（笑）。
ザガロ　まあ、いっぱい話してくれてありがたかったな。
シャシャ　解毒薬、解毒薬。
マスター　ニンジャの懐に透明な液体が入ったビンがあった。
ザガロ　きっとこれだ。
マグス　戻って師匠たちに飲ませればわかるで。
ザガロ　でも、上が騒がしかったら戻らないほうがいいかもしれないな。
マグス　誰が生き残ってるかの問題か。
ザガロ　とりあえず6時間寝て呪文を回復させてから帰りたいところだけど。
シャシャ　でも遅れると爆破されちゃうよ。
ゼゲ　仕方ない、戻りましょう。
マスター　帰りはダルゾウに手を出さなけりゃ無事に帰れる。
マグス　出さへん、出ださへん。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

　食事に毒を入れ、トルクたちを殺した犯人はヒノモト国からやってきたニンジャでした。ヒノモトは800年以上も昔、海を渡ってこのズダイ・ツァに攻めこんできました。しかし、結局はレプラカーンの前に破れ去ったのはすでに説明したとおりです。
　しばらくはエセルナートのほうを狙っていたヒノモトですが、今になってまたズダイ・ツァに色気を出してきたのです。
　そこで送りこまれたのがヒノモト・ニンジャ軍団です。ズダイ・ツァの各地に潜入し、内部から崩壊させようと虎視眈眈と狙っているのです。
　ＰＣたちが遭遇したのは、その1人で5レベルのニンジャだったのです。

レベル5ニンジャ
ＡＣ：4
ＨＰ：25
クリティカル率：10
ダメージ：1Ｄ8＋2
敏捷：13
回避：9
生命力：12
技能：【格闘】
経験点：200

＊＊＊＊＊＊＊＊＊

新たなる旅立ち？

ゼゲ　ただいま〜。
マスター　戻ってみるとトルクがさらに2体ほど死んでるけど、師匠たちは大丈夫だった。
マグス　かくかくしかじかで解毒薬を奪ってきました。
マスター　うむ御苦労。ゴクゴクと飲むと、斑点が消えていく。
シャシャ　よかった解毒薬で。
マスター　君たちから事情を聞いた師匠たちは、またしばらく部屋にこもって相談する。そして1時間ほどすると君たちを呼び入れた。
ザガロ　何でしょうか？
マスター　うむ、君たちの活躍は賞賛に値するものだ。
マグス　そうでしょうとも。
マスター　しかし、まだ危機は取除かれてはいない。ズダイ・ツァにヒノモトの手が伸びようとしているのは事実のようだからな。
ザガロ　それで、われわれに何をしろと言うのですか？
マスター　簡単に言うとだな、君たちに対ヒノモト特殊部隊となって活躍してもらいたいのだ。
マグス　もっと強いのに頼もうよ。
マスター　ニンジャというものを見たのは君たちだけだからな。経験は重要だ。
ザガロ　ごもっともで。
ゼゲ　1話完結じゃなかったんだ。
マスター　このテーブルトークスペシャルがつづけば、続編もあるというマスターの深〜い考えだったのだよ。
一同　へへ〜。

つづく（かもしれないよ）